
DICIEMBRE • 1985 • PTAS. 1.300
LOAD'N'RUN
RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR
CIUDAD PERDIDA
DEFENSOR
BLACK JACK
LASER
GUERRA GALACTICA
AUTOSALTO
TOMBOLA
BLOQUEO
CUADRO CHINO
FANTASMA
SERPENTIN
DIA X HORA H
SUBTERRANEO
DAMA
RULETA
NUMERO 15 programas EXTRA
COM 64
J. Bartoli



SI TIENES PROBLEMAS TECNICOS, LLAMA AL LABORATORIO DE LOAD'N'RUN c/. Entenza, 95. 4º 3ª

93 / 329 24 62
93 / 329 24 16



ATENCION:

¡OTRA GRAN PROMOCION LOAD'N'RUN!

¡REGALOS PARA TODOS!

Por cada suscripción recibida durante este mes, se entregará GRATIS la «AGENDA INFORMATICA» LOAD'N'RUN 1986.
No perdáis esta ocasión para conseguirla, es imprescindible para todos los aficionados y profesionales de la informática.

BOLETIN DE SUSCRIPCION

DESEO SUSCRIBIRME POR:
- 12 EJEMPLARES Y 12 CASSETTES, POR 9.475 Pts. GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

LOAD'N'RUN

EL IMPORTE LO HARE EFECTIVO:
- POR GIRO POSTAL NUM.:
- POR TALON NOMINATIVO ADJUNTO
- CONTRA REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR.

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO .... TLF. ....

CIUDAD .... D.P. ....

FECHA .... FIRMA

DIRECTOR GENERAL
José Luís Fernández
DIRECTOR EDITORIAL
Pino Croci
DIRECTOR PUBLICIDAD
Joan Caballería
DIRECTOR CREATIVO
Jordi Nin
FOTOGRAFIA
Josep Mª Fabregà
ILUSTRACION
Jordi Bartoll
SUPERVISION TECNICA
Manuel Panicello
REDACCION
Ora Celli. María José Brime
IMPRESION
Talleres Gráficos Soler, S.A.
Luis Millet, 69 - Esplugues (Barcelona)
D.L.B. B-451-85
FOTOCROMOS
Muralcrom, S.A.
Numancia, 55-57 - 08029 Barcelona
FOTOCOMPOSICION
Typex, S.A.
Llansá, 37 - 08015 Barcelona
EDITA
Inforpress, S.A.
Aragón, 63 - 08015 Barcelona
DISTRIBUYE
Coedis, S.A. - Valencia, 245

Administración INFORPRESS, S.A. Aragón, 63 Entlo. 2.ª 08015 Barcelona. Télex 97785 MEC.
Colaboran: Xavier Fdez. Sitjar, José Soler, Claudio Vignini, Jordi Sánchez, Oaniel Fdez. Azancot, Cinta Panicello, Catalina Barceló, Paola Rossi, Giuliano Trefoloni, Rossana Gimondi, Juan Ramón Josa, Keyboard Training Española.
Corresponsales nacionales: Ignacio García, Madrid, Ana Riscal, Las Palmas de Gran Canaria, José Peña, Sevilla; M. Rivero, La Coruña; Sunsi Oíez, Valencia; Ignacio Suasi, Bilbao; Virgilio B. Posada, Salamanca.
Corresponales extranjero: Corrado Vantaggiato, Milán; Oanielle Faulcau, París; Javier Fdez. Oíez, Quito; Bill Boy, New York; Ber Watson, Londres.

Se solicitará control a la O.J.O.

Juega y aprende

FANTASMA

En este entretenido juego, tu eres precisamente un fantasma que tiene que atrapar a un hombre, que va apareciendo en pantalla por alguna de las ocho puertas de las que consta la sala. Si no consigues atraparlo a la primera, síguele, te encontrarás con laberintos y demás trampas que te dificultarán la caza.
Pero has de tener muy presente que aunque seas un fantasma no puedes atravesar paredes y por ello deberás tener cuidado de no tropezar con ninguna. Si lo haces perderás una de las tres vidas con las que comienzas el juego.

CONTROL:
Joystick en port 2

ATENCION

EN NUESTRO NUMERO DE OCTUBRE, APARECIA UN PROGRAMA TITULADO «CONTABILIDAD» QUE A LA HORA DE GRABAR FICHEROS NO FUNCIONABA.
LA SOLUCION AL PROBLEMA ES MUY SENCILLA, DEBEIS VARIAR LA SIGUIENTE LINEA:

674 OPEN 1,1,0,N$

SERPENTIN

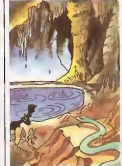
En este juego te has transformado en una serpiente que se encuentra en el interior de una cueva, a la que ha llegado para buscar algo de comida. La única pega estriba en que hay poca comida puesto que sólo de vez en cuando aparece una rana para comer.
La solución es sencilla, tendrás que comerte a tus congéneres por la parte de la cola, nunca por la cabeza sino se te comerán ellos a ti.
Cada vez que consigas comerte a las tres serpientes pasarás a un nivel superior, en donde la cueva tendrá más recovecos para esconderse y atacar.

CONTROL:
Joystick en port 1

DIA X HORA H

Estás al mando de una flota de barcos y tienes que llevar a cabo una misión concreta, conquistar territorios destruyendo a las flotas y escuadrones enemigos que te impedirán conseguir tu misión. Existen dos clases de pantallas, en una estás a bordo de un submarino y tienes que hundir los arcos enemigos. En ésta tienes información sobre el tiempo que tarda el torpedo en llegar a su destino. La otra pantalla de que consta el juego, estás a bordo de un destructor y tienes que abatir el mayor número posible de aviones.

CONTROL:
Joystick en port 1



SUBTERRANEO

Te encuentras en la superficie de la tierra y tienes que introducirte en el interior de ésta a través de subterráneos guardados por fieras que te comerán como no las esquives.
También te encontrarás con ríos que deberás cruzar a nado, y pequeños paquetes que te darán 5.000 puntos para seguir jugando.
Ten en cuenta que en algunos lugares hay hasta 25 subterráneos de profundidad. En otros sitios hay grandes cuevas que guardan los paquetes mágicos que te darán puntos.

CONTROL
CTRL = Demostración NO
D = Demostración SI
RUN/STOP PAUSA
Joystick en port 1

DAMA

Con este programa podreis medir vuestra habilidad en el juego de la Dama Italiana desafiando a vuestro ordenador, un adversario verdaderamente preparado y que sobre todo no perdona el mínimo error.
Las reglas son las mismas que las de la Dama Clásica, pero recordad que en la Dama Italiana no teneis la obligación de comer las piezas del adversario, de esta manera naturalmente tampoco vuestras piezas podrán ser «sopladas».
Si vences por bloqueo o por puntuación: cada pieza vale un punto y cada Dama tres puntos.
Para mover las piezas deberás indicar a la pregunta del ordenador la casilla de partida (letra + número), pulsa RETURN y después escribe también la casilla donde quieres que tu pieza vaya colocada. Sobre la pantalla aparecerá a la izquierda la imagen de la dama, a la derecha tendrás arriba la cuenta de las jugadas efectuadas y abajo el número de las piezas aún a tu disposición (letra T) y a disposición de tu ordenador (letra C).
Tus piezas son aquellas representadas por un platillo lleno, las del adversario están agujereadas por el centro.
Ahora estás en grado de iniciar la partida con tu temible adversario concetración pues, y a divertirse

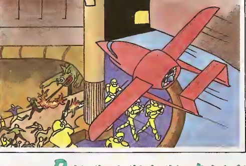
CIUDAD PERDIDA

Tus superiores te han encomendado la misión de ir a rescatar a unos desaparecidos que haciendo una prospección del suelo, no volvieron. Para ello ponen a tu disposición un moderno helicóptero.
Tendrás primero que cargarlo de fuel en la base y a continuación dirigirte hacia el interior de la tierra donde se supone que existe una ciudad enterrada.

Para bajar al subsuelo tienes que meterte por una especie de ascensores, si por casualidad, estos fueran hacia arriba, sólo con disparar a una de las plataformas, cambiarán su sentido.
Una vez en el interior tienes que eliminar a una serie de plaquitas que van dando vueltas, y bombardear los interruptores de corriente para cortarla y poder pasar por los pasadizos.
Una vez rescates a los hombres hay que llevarlos a la base.

CONTROL:
Joystick en port 1







DEFENSOR

Eres el defensor de la Vía Láctea. Tu trabajo consiste en hacer «Rondas» por todos los planetas vigilando que no entre ningún intruso en nuestro sistema solar.
Para realizar tu trabajo estás al mando de un caza especial velocísimo, con disparo láser.
Para conseguir tu objetivo tienes 5 vidas, y diferentes grados de habilidad.

CONTROL:
Joystick en port 1

Para cargar programas

Conectar el ordenador a la red eléctrica y activarlo. Poner la cassette en el aparato registrador y pulsar SHIFT y, sin dejar de oprimir SHIFT, pulsar RUN/STOP.
Aparecerá en pantalla la leyenda LOAD y PRESS PLAY ON TAPE, llegados a ese punto pulsar el PLAY del registrador y el programa empezará a cargarse automáticamente.
Para cargar los juegos sucesivos, apagar y encender el ordenador y repetir cada vez las instrucciones indicadas.

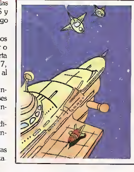
BLACK JACK

Este juego de cartas conocido también como el «21», fue un gran acontecimiento a finales de 1 700 y los inicios del 1800. Se encontraban entre sus más encarnizados jugadores peronajes como María Antonieta y Napoleón.
La regla del juego es realizar sumando los valores de 2 o más cartas una puntuación lo más cercana posible o igual a «21», pero sin superarlo pues se pierde la partida.
Se juega con mazos de cartas «francesas» de 52 naipes. Los valores de las mismas son nominales del 2 al 10.
Ej.: 2 vale por 2 puntos.
8 vale por 8 puntos.
Independientemente del palo del naipe.
Las figuras, J-Q-K valen 10 puntos, el AS va a criterio de los jugadores, puede valer 1 u 11 puntos.
En este juego el adversario, el croupier, en nuestro caso el ordenador, en una puntuación a la par entre jugador y croupier no da lugar ni a ganar ni a perder.
Al principio del juego se establece una apuesta inicial variable entre 0 y 9999.
En el primer reparto el Banco os pide Apuesta, llegado a este punto el jugador nº 1 escribe en el teclado un número entre el 1 y 9999 $ y pulsa para la confirmación. Vereis aparecer la cifra escrita cerca de el G1 señalado en alto a la izquierda, ésta es vuestra apuesta en juego que será siempre aplazada después de cada reparto sumando las victorias y restando las pérdidas.
Después el croupier pide al jugador nº 2 que apuesta pone en juego. Si juega solo contra el ordenador pulsa 0e.
Si jugais dos, insertar la vuestra como para el jugador nº 1, en este momento el macero te pide apostar una cifra entre 1 y 999 $, primero toca al juga dor nº 1 digitar la apuesta que va confirmada, después al jugador 2, si hay.
No se peude apostar una cifra superior a la apuesta que hay. El croupier no hace apuestas, después de cada apuesta reparte dos cartas a cada jugador y a sí mismo.
El valor total de tus cartas y con ellas decides si quieres otra o no. Pulsa S y tendrás otra carta, pulsa N y el juego pasa al jugador 2.
Si el croupier descubriendo sus dos cartas tiene una puntuación superior o igual a 17 no puede pedir una carta más, pero si el punto es inferior a 17, está obligado a tirar una carta hasta al menos igualar a dicha puntuación.
Tu, sin embargo, puedes pedir cuantas cartas quieras hasta que no pases de la puntuación, o no pedir más aunque tengas una puntuación baja.
De vez en cuando, el croupier te pedirá si quieres doblar la apuesta, entonces pulsa S para Sí y N para No.
Aceptando la doble apuesta, aceptas automáticamente tambien otra carta.
Atento no pierdas hasta la camisa.



LASER

Este es un juego de habilidad y rapidez de reflejos.
Estás al mando de un cañón de rayo láser y has de desintegrar toda una serie de objetos extraños que verás aparecer cayendo hacia tí. Puedes escoger diferentes grados de habilidad (De 0 a 32).
En grados más avanzados te aparecerán una serie de arañas galácticas que deberás esquivar una vez eliminados todos los otros objetos.
CONTROL
Joystick en port 2



GUERRA GALACTICA

En este juego destacaremos su presentación en pantalla, donde se te hará más fácil la visualización de la situación a tu alrededor. La pantalla está dividida en dos partes, en donde la parte alta es una vista general y la parte baja es una visualización ampliada de lo que hay a tu alrededor.
Tu fin, consiste en conquistar la galaxia destruyendo a todas las naves que te sean hostiles e implantar la paz en el espacio.
CONTROL:
Joystick en port 2



Juega y aprende



AUTOSALTO

Viajas en tu potente automóvil por una carretera de un solo carril. El objetivo del juego es pasar por todos los banderines que hay dispuestos por todo el recorrido. El coche que conduces está preparado para hacer pequeños recorridos por el aire, de esta forma podrás adelantar a los coches, también podrás destruirlos si caes encima de ellos, lo que te dará una buena suma de puntos.

Tienes que ir con cuidado con los camiones, excavadoras, etc..., porque éstos circulan en sentido contrario al nuestro.

También es posible en determinados ángulos saltar y caer en otra carretera diferente.

Cada vez que consigas todas las banderitas pasarás a una carretera diferente, y siempre más difícil.

CONTROL:
Joystick en port 2

TOMBOLA

Es un juego que siempre ha apasionado a grandes y pequeños que requiere solamente una notable dosis de fortuna y de atención.

Recordad que los puntos validos para el juego son:

PAREJA, dos números sobre la misma línea.

TRIO, tres números sobre la misma línea.

CUARTETO, cuatro números sobre la misma línea.

QUINTETO, cinco números sobre la misma línea.

TOMBOLA, cuando los números de uno de vuestros cartones han sido totalmente extraidos.

Esta vez el cartón del juego está en manos del ordenador, de esta manera ninguno tendrá ventaja respecto a los otros jugadores.

El ordenador hará «tómbola» solo cuando habrán sido extraidos los 15 números que componen uno de los 6 cartones en su poder.

¿Listos con vuestros cartones?

Entonces cargar el programa y empezar a pulsar una tecla cada vez que se desee que el Commodore haga una extracción.

No olvidaros de anotar los números extraidos.

Feliz juego y Buena Suerte.

BLOQUEO

En un tablero similar al de tres en raya debemos bloquear la ficha que controla el ordenador.

Para mover una ficha hay que indicar primero su color y después la dirección con una de las siguientes teclas.

Y = Arriba a la izquierda
I = Arriba a la derecha
U = Arriba
H = A la izquierda
J = A la derecha

Las fichas se controlan con:

6 = Verde
7 = Azul
8 = Amarillo

El jugador gana si arrincona al ordenador en la casilla superior de la pantalla.

El ordenador gana si llega a la casilla más baja de la pantalla.

— Cuando las fichas del jugador están bloqueadas.

— Cuando ambos jugadores (el jugador y el ordenador) repiten tres veces el mismo movimiento.

CUADRO CHINO

Eres el cabeza de familia de una serie de bolas chinas, y has de conseguir unir todos los puntos discontinuos con líneas y encerrar los cuadros, pero todo esto sin tropezar con ninguno de tus descendientes, si tropiezas con alguno de ellos, empezarás a cambiar de color y los otros se volverán boca abajo, para volver al estado normal pulsar el botón de Joystick.

Si durante el juego, en algún momento te las ves negras porque vas a chocar con alguno de ellos, apretando el botón de diapro, saltarán y podrás pasar a través de ellos.

También si logras pintar los cuatro cuadros de las esquinas, se volverán de color rosa y podrás pasar por encima de ellos.

CONTROL
Joystick en port 2



RULETA

La mesa de la ruleta está compuesta de:

— Seis sectores laterales más bien grandes, dichos sectores son para las apuestas simples.

— Treinta y seis sectores centrales dispuestos en tres columnas de doce número cada una.

— Nueve sectores para hacer apuestas de doce números.

En el juego de la ruleta ganar tiene un preciso significado, que consiste en la restitución de la apuesta más otras posibilidades que ahora os ilustramos.

APUESTA SIMPLE:
PAIR = Pares
IMPAIR = Impares
MANQUE = Del 1 al 19
PASSE = Del 19 al 36
ROJO = Números rojos
NEGRO = Números negros

GANANCIA
1 vez la apuesta
1 vez la apuesta
1 vez la apuesta
1 vez la apuesta
1 vez la apuesta
1 vez la apuesta

APUESTAS COMPLEJAS
PLENO = 1 sólo número
TERCETO = 1 transversal de tres números
CUARTETO = 4 números unidos
SEXTETO = 2 transversales unidos
DOCENA = 12 números

GANANCIAS
35 veces la apuesta
11 veces la apuesta
8 veces la apuesta
5 veces la apuesta
2 veces la apuesta

P = del 1 al 12
M = del 13 al 24
D = del 25 al 36
COLUMNAS 2 veces la apuesta
COLUMNA DEL 34
COLUMNA DEL 35
COLUMNA DEL 36

Y aquí os exponemos la dinámica del juego: con este programa pueden jugar un máximo de 4 personas. Jugando individualmente será prácticamente un desafío con el ordenador, al principio vienen requeridos el nombre de los jugadores uno a la vez y en el caso de que sean menos de cuatro deberéis responder con 0 a la llamada de los otros nombres.

Sucesivamente, a menos que no sea de un solo jugador, podréis escoger entre los tres sistemas diversos de victorias final pulsando el nº correspondiente a la solución escogida.

1) Gana el que desbanca (cuando el banco no tiene más puntos) ha realizado la máxima puntuación).

2) Gana el que después de un determinado tiempo por vosotros pre-fijado ha realizado la máxima puntuación.

3) Gana el primero que llega a 10.000 puntos.

Si la solución escogida es la nº 2 os será requerido el tiempo de duración del juego en minutos. Analicemos ahora la técnica para poder apostar correctamente.

PLENO:
Para apostar sobre un solo número es necesario escribir la letra n seguida del nº previamente escogido, por ejemplo si quieres apostar sobre el nº 13 deberéis escribir n13.

EL NUMERO CERO:
El número cero constituye un caso particular respecto a los otros números, de hecho gana solamente con el pleno.

CABALLO:
Para apostar un caballo es necesario escribir la letra c seguida de los números que deben ser comprendidos en la apuesta, teniendo siempre presentes dos reglas.

A.- Escribir primero todos los números en alto y después aquellos en bajo.

2.- Escribir los números de la misma columna en orden de izquierda a derecha.

Por Ej.: Para apostar un caballo sobre los números 17 y 20 escribiremos c1720, mientras que para apostar un caballo sobre los números 20 y 19, es necesario escribir c2019.

CUARTETO:
Para apostar un quarteto es necesario escribir la letra Q seguida de los cuatro números que deben ser comprendidos en la apuesta teniendo siempre presentes las dos reglas precedentes. Ej.: Para apostar sobre los números 15, 18, 14 y 17 es necesario escribir q15181417.

TERCETO:
Para apostar un terceto es necesario la letra t seguida del número más bajo de la transversal, sobre los números 13, 14, 15, escribir t13.

SEXTETO:
Para apostar un sexteto se escribe la letra s seguida de los números más bajos de las dos transversales de izquierda a derecha. Ej.: 16, 17, 18, 19, 20 y 21 es necesario escribir s1619.

COLUMNA: Se escribirá la letra y seguida del número mayor de la columna escogida. Ej.: si ha de apostar sobre la columna del 34 escribirá i34.

DOCENA: Para apostar sobre la docena deberéis escribir P para los números del 1 al 12, m para los números del 134 al 24 y d del 25 al 36.

APUESTAS SIMPLES:
Para las apuestas simples basta escribir manque para los números del 1 al 18 passe para los números del 19 al 36, pair para los números pares e impair para los números impares, rojo para los números rojos y finalmente negro para los negros.

ADVERTENCIAS PARTICULARES:
Recordad que:
Cualquier sistema de victoria final que hayáis escogido quedando un solo competidor en juego por falta de puntos de los adversarios. Este es el vencedor.
Si no queréis apostar responded STOP a la demanda relativa.
No responder STOP a la primera demanda.
Después de haber escogido vuestra apuesta os serán pedidos los puntos que queráis arriesgar, no responder nunca 0 a esta demanda.
El mismo jugador debería evitar apostar más de una vez sobre la misma apuesta durante una falta porque las casillas se ennegrecerían de manera distinta de lo normal y para finalizar podréis iniciar este juego extremadamente excitante (podréis de todas maneras releer las instrucciones sobre vuestra pantalla una vez insertado el programa).



MK490
MK610
MK900
TECLADOS
MUSICALES
ELECTRÓNICOS
SIEL
• SONIDO DIGITAL PCM.
• RITMOS y ACOMPAÑAMIENTOS AUTOMÁTICOS.
• CONEXIONES: RS 232 a ORDENADOR, a MIDI, a HI-FI.
• SECUENCIADOR INCORPORADO.
• A PILAS Y CORRIENTE.
• PRECIOS DESDE 43.000,— Ptas.
Solicite Catalogo en las mejores tiendas de música o a
vietronic s|a
Apartado de Correos 9465
08080 Barcelona